



Dreamcast.

© 1999 Sega Corporation, Inc.

Copying or translation of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Angewandte Vervielfältigung oder Übersetzung dieses Spiels ist streng verboten. Unbefugtes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Kopieren oder Aufführen in der Öffentlichkeit ist ebenfalls strengstens untersagt. Die öffentliche Vorführung dieses Spiels ist ebenfalls ein Verstoß gegen geltendes Recht.

Le copier ou traduire ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La reproducción o la traducción de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o la exhibición pública de este juego es estrictamente prohibido. Toda representación pública de este juego constituye una infracción de la ley.

Kopieren oder Übersetzen des Spiels ist strengstens untersagt. Öffentliche Vorführung oder Verleihen dieses Spiels stellt einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Reproduction or translation of this game is strictly prohibited. Any unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

This product is subject to the jurisdiction under US Law. In accordance with the video cassette Council Code of Practice it is conditional evidence for liability for the tape contents.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,480,574; 5,627,095; 5,699,176; 5,699,177; 5,699,178; 5,699,179; 5,699,180; and No. 51,820 and Japanese Patent 5170130

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 5,193,174 and European Patent 9483247, 950346, Publications 9471726, 9552645; Applications 99030784, 99030785



Sega, Dreamcast and Fantasy Star Online are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.



PHANTASY STAR™ ONLINE



Mais d'excellents achats "Fantasy Star Online" Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Votre attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

Remarque : après dans le présent manuel, « Fantasy Star Online » sera abrégé sous la forme « FSO ».



SOMMAIRE

PROLOGUE	12
COMMANDES DE BASE	18
CLAVIER LOGICIEL	20
SAUVEGARDE	22
COMMENCER UNE PARTIE	23
CRÉATION DE PERSONNAGES	24
TYPES DE PERSONNAGES	25
SÉLECTION DU MONDE	28
STRUCTURE DE RÉSEAU EN JOURNÉE	35
L'UNIVERS DE FSO EN LIGNE	38
VISITE DE FONDÉE ?	39
JOUER À FSO	40
ÉCRANAGE ET MENUS DE JEU	45
OPTIONS	23
ACTIONS RÉALISÉES SANS FSO	23
ANNEXES	23
RAMURÉS, RUMBAGS ET PROTECTIONS	24

FSO prend en charge l'utilisation de cartes mémoire (NAND Memory [NM]) vendues séparément. 16 blocs sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu, 30 pour le fichier de carte de Guild. La sauvegarde de fichiers supplémentaires requiert des blocs supplémentaires. Lorsque vous quittez le jeu, le sauvegarde est automatique. N'oubliez pas sur la console Dreamcast ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas le câble lorsque vous changez ou sauvegardez des données. Pour plus d'informations sur le sauvegarde, reportez-vous à la page 23.

Après le chaos de destruction finalisée, un projet d'incursion à grande échelle a été mis au point afin de traverser une planète inhabitée : le projet Phoenix. Des tentes autonomes ont été envoyées dans l'espace au grès de découvertes aux planètes hostiles. Oggi et le premier colon, Phoenix 1, y est arrivé pour installer une colonie. Phoenix 2 avait cependant prévu d'être suivi par un convoi conséquent, les premiers pilotes préparant la construction de Central Command, la planète.

7 ans plus tard...

Phoenix 2 tombe sur des végétaux étranges à son bord, les premiers réfugiés. Craignant un piège, que Phoenix 2 entre en contact et établit un lien de communication avec le Central Command, une explosion terrible secoue la planète entière. Tout contact avec les réfugiés disparaît, sans former de Phoenix 1 est alors disparu.

Que s'est-il passé exactement sur Oggi ?

Qu'est-ce que PSO ?

PSO est un jeu de rôle en ligne. Il vous permet ainsi d'être au contact avec des joueurs de monde entier. Découvrez le territoire de la langue en discussion lors des échanges proposés. Vous pourrez ainsi communiquer avec des joueurs étrangers. Formez une équipe de joueur en ligne ou bien jouez-vous dans les quêtes du QM, des événements et événements pour échanger des informations.

Sans attendre, nous espérons que vous allez jouer en ligne. Le monde vous attendra ainsi également par ses activités journalières. Quel que soit votre choix, nous espérons que vous apprécierez l'univers palpitant de PSO.



PSO se joue à un seul joueur (ou jusqu'à quatre joueurs en ligne). Connectez la console dans le port de communication.

Pour les équipes jouant le rôle analogique sur les boutons analogiques (D/L) lorsque vous utilisez le joystick Directionnel. Cela peut contrôler la perspective d'observation (la rotation et l'angle d'inclinaison des infra-instruments).

Pour retourner à l'écran de titre il faut maintenir en cours de point appuyés simultanément sur les boutons [D] [L] [R] [S].

ATTENTION

Pour ce game, pas jouer à PSO avec cette console. Assurez-vous qu'un XBOX est inséré dans le connecteur à jouer.



EXÉCUTION, BOUTON ANALOGIQUE	SÉLECTION DES PERFORMANCES	VOUS LIBRE JEU (VOLUME, VUE, etc.)	EN COMBAT
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]
[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]	[D] [L] [R] [S]

Pour pouvoir utiliser le clavier logiciel pour déplacer votre personnage, vous pouvez soit utiliser le PSO ou bien commander un clavier Bluetooth (vendu séparément) au point de vente du PSO ou CD.

CLAVIER LOGICIEL		CODE BOUTON/TYPE DE BOUTON	Description de la commande
	ENTREE		Entrer (pour afficher le menu)
	ESC		Supprimer un personnage
	DEL		Supprimer dans les cartes
	END		Finir le don
	NUMLOCK		Basculer entre les cartes

Pour sauvegarder les données de jeu PSO, vous ne pouvez pas sauvegarder les données de jeu. Si vous jouez en ligne, vous pouvez sauvegarder les données de jeu en sélectionnant « Sauver le jeu » dans le menu principal. D'autres jeux de cartes Bluetooth, en outre, peuvent être sauvegardés par le serveur pendant la sauvegarde des données. En outre, ne sauvegardez pas de carte sauvegardée en mode partie, car elle sera supprimée à la prochaine sauvegarde.

SAUVEGARDE EN MODE EN LIGNE

Lorsque vous jouez en ligne, sélectionnez « Sauver le jeu » dans le menu principal. Une fois les données sauvegardées, appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **DEL** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **END** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **NUMLOCK** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal.

SAUVEGARDE EN MODE HORS CONNEXION

Lorsque vous jouez hors connexion, sélectionnez « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **DEL** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **END** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal. Appuyez sur la touche **NUMLOCK** pour sélectionner « Sauver le jeu » dans le menu principal.

ATTENTION Si vous quittez le jeu sans sauvegarder les données, les données de jeu seront supprimées.

Si vous quittez le jeu sans sauvegarder les données, les données de jeu seront supprimées. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder les données, les données de jeu seront supprimées. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder les données, les données de jeu seront supprimées.

MENU DE L'ECRAN PRINCIPAL

Lorsque l'écran principal apparaît, appuyez sur la touche **ENTREE** pour afficher le menu principal. Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.

NOUVEAU JEU

Vous pouvez créer le caractère de votre héros et le faire évoluer à l'aide de l'écran principal. Sélectionnez l'option dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.

PREMIER JEU Sélectionnez le mode initial de jeu dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.

CONTINUER

Sélectionnez cette option pour reprendre une partie précédemment sauvegardée. Lorsque l'écran principal apparaît, appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.

Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **DEL** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **END** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.

OPTIONS

Cette fonction vous permet de modifier les différents paramètres de jeu. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 11.

WEBSITE

Accédez au site web officiel de PSO sur la page d'accueil de PSO.



PSO (PSO)

À chaque fois que vous commencez une nouvelle partie, vous devez créer un personnage.

SELECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Sélectionnez un type de personnage dans le menu principal. Appuyez sur la touche **ENTREE** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **ESC** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **DEL** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection. Appuyez sur la touche **END** pour sélectionner un mode et appuyez sur **ENTREE** pour valider votre sélection.



MODIFIER VOTRE PERSONNAGE

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage, sélectionnez un objet (vous sélectionnez) à l'aide des boutons **+** **-** et appuyez sur le bouton **OK**. Ensuite, sélectionnez un style pour un objet à l'aide des boutons **+** **-**. Les paramètres d'apparence restent valides sur différents types de personnages. L'armure vous fait l'effet d'être protégé 5/3 pour faire planter le personnage. Appuyez sur le bouton **OK** ou **ESC** pour revenir à l'écran précédent. Si vous appuyez sur le bouton **ESC** lorsque vous êtes dans un menu

CRÉATION DE PERSONNAGE, vous ne pouvez pas modifier une apparence. Si vous sélectionnez à l'écran **CRÉATION DE PERSONNAGE** l'option **MODIFIER**, votre personnage se verra attribuer l'aspect des **COULEURS** disponibles. Appuyez sur le bouton **OK** pour continuer. Si vous ne souhaitez pas modifier l'apparence, appuyez sur le bouton **ESC**.



OBJETS MODIFIABLES

- ARMURE** Sélectionnez une armure de corps.
- PIÈCE** Sélectionnez un type de tête (casquette, casque).
- COULEUR DU CORPS** Sélectionnez une couleur pour le corps (possibilité d'empêcher).
- COIFFURE** Sélectionnez un style de coiffure. Cliquez sur **OK** pour revenir à l'écran de sélection à l'aide des boutons **OK**.
- TÊTE** Sélectionnez la couleur de la tête.
- PIÈCE** Sélectionnez une couleur de pièce.
- PROTECTOR** Sélectionnez le bouton **+** **-** pour régler le poids et **OK** pour faire la taille.
- NOM DE PERSONNAGE** Cliquez sur **OK** pour saisir votre personnage. Appuyez sur **ESC** pour quitter le menu. Appuyez sur **OK** pour saisir votre nom et appuyez sur le bouton **OK** pour valider l'armure. Vous ne pouvez pas sélectionner **OK** si vous n'avez pas choisi de nom.
- ARMS** Sélectionnez sur le bouton **+** pour créer indépendamment un personnage ou sur le bouton **OK** pour créer un seul personnage et vous déconnecter.
- OK** Sélectionnez **OK** pour valider les modifications.

La graphique vous donne une idée générale de l'état de vos attributs de chaque type de personnage en fonction des attributs choisis.

- HP** Points de santé.
- MP** Valeur de puissance lors des attaques.
- TP** Dépend de vos attributs. S'aggrave lorsqu'il est négatif. S'agit de votre état de santé.

- TP** Points de technique.
- AC** Niveau de protection. Plus vous avez de défense, plus vous êtes protégés.
- AD** Dépend de vos attributs. Niveau de degré d'attaque à l'ennemi.

EXPLÉMENTATION GRAPHIQUE DES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



PROFESSIONS

Les classes de PSO sont les **Warrior**, **Wizard**, **Druid**, **Archer**, et **Magician**. Les options (Races, Classes, etc.) sont les mêmes pour tous les types de personnages. Cliquez sur le bouton **OK** pour sélectionner le type de personnage que vous voulez créer.

CRASSEUR

Appartient à une classe, le personnage choisit son type d'armure et son style.

Warrior

Classique et puissant.

Capacité de combat supérieure, ce personnage possède la possibilité de sélectionner le plus grand nombre possible de compétences. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Wizard

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Druid

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Archer

Appartient à une classe, le personnage choisit son type d'armure et son style.

Warrior

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Wizard

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Druid

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Warrior

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Wizard

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.

Druid

Classique et puissant.

Après avoir obtenu le 3^e niveau, ce personnage peut utiliser les compétences de magie et de défense. Il peut utiliser les compétences d'attaque et de défense. L'armure et l'équipement sont adaptés.



Une fois votre personnage créé, vous êtes prêt à passer de sélection de mode. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner le mode de jeu en ligne ou hors connexion et appuyez sur le bouton **Ⓢ** de contenu de l'interface et les procédures décrites selon le mode sélectionné.

MODE HORS CONNEXION

NIVEAU DE DIFFICULTE

Lorsque vous jouez à PSO pour la première fois, le niveau NORMAL est automatiquement sélectionné. Si vous

terminez le jeu, il est proposé certaines récompenses. La prochaine fois que vous jouez, utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner soit NORMAL ou DIFFICILE (NORMAL et difficile) et appuyez sur **Ⓢ** pour accéder à ce paramètre ou appuyez sur **Ⓢ** pour accéder au jeu en mode DIFFICILE. Vous serez également en mesure de vous inscrire au serveur TEST DIFFICILE (BETA).

LEGER A PLUS HORS CONNEXION

Comme pour le jeu en ligne, le mode hors connexion offre un certain nombre de options de

Du fait des changements en cas de système de base. Pour l'essentiel, vous recevrez tout dans le scénario malgré l'introduction de personnages non jouables. Vous pouvez également utiliser ce mode pour acquiescer de l'expérience et ensuite faire vos débuts en ligne.

MODE EN LIGNE

NUMERO DE SERIE W-OLE D'ISSUE

La première fois que vous vous connectez au réseau pour jouer en ligne à PSO, vous devrez entrer le numéro de série dans une boîte d'entrée présente sur l'écran de démarrage du jeu. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner le texte de la boîte d'entrée, puis les boutons **←** et **→** pour sélectionner chaque caractère du numéro d'identification et appuyez sur **Ⓢ** pour valider. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Ⓢ**. Une fois les deux textes entrés, sélectionnez **OK** et appuyez sur le bouton **Ⓢ**. Ces informations seront envoyées au serveur PSO et une fois validées, seront enregistrées sur le fichier principal de votre VM. Vous n'avez donc plus besoin de les entrer à chaque fois que vous vous connectez. Cependant, il est essentiel que vous ne perdriez pas ces informations en quittant votre jeu. Si vous avez votre inscription sur le serveur.

FRAIS ASSOCIES AU JEU EN LIGNE

Outre les frais de fournisseur d'accès à Internet, des frais de communication peuvent vous être facturés.

Informations

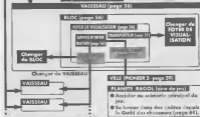


SE CONNECTER

SELECTION DU VAISSEAU






Chaque WOLLE est composé de différents BLOCs répartis dans le jeu. Il est possible de passer d'un BLOC à un autre ou de changer de WOLLE sans avoir BLOC et de regarder une équipe en jeu sans être dans WOLLE.





Une fois votre équipe organisée, vous serez transporté jusqu'à la ville de Frontier 2 où vous commencerez à jouer. C'est ici que vous et votre équipe êtes vous équipez dans les magasins, etc. Lorsque votre équipe est prête, rendez-vous au transporteur principal de la ville. Une fois à l'intérieur, sélectionnez une destination sur le plan de la ville (voir page 44) et votre équipe y sera transportée. Lorsque vous êtes tous les quatre sur l'écran (page 44) et vous êtes revenus à la ville.




Lequel sera votre vaisseau ou votre vais le mois EN LIGNE. Le bouton de sélection du VASSEAU apparaît. Cet écran sera votre base pour le PSO.

SELECTION DU VAISSEAU ET DU BLOC

Écran de base:  pour sélectionner le VASSEAU que vous voulez équiper et appuyer sur la touche  Pour voir les détails de l'équipier ou d'équiper un équipier dans un VASSEAU sélectionné ou VASSEAU et appuyer sur la touche  Avec votre personnage au BLOC, vous serez transporté au Foyer de Visualisation (Visual Lobby). Pour équiper le VASSEAU et/ou le BLOC sélectionnés (VISUAL) cliquez le bouton d'Information. Cliquez le bouton OK afin d'être dirigé à la base pour équiper le Foyer de Visualisation (Visual Lobby) et l'écran de base même BLOC.

Le menu de sélection du VASSEAU offre également un service de téléchargement de fichiers que vous pouvez utiliser pour télécharger et télécharger des nouvelles versions des cartes votre vaisseau. Sélectionnez Download_Serve (> Télécharger_Serveur >) pour effectuer le téléchargement de fichiers. Cliquez le bouton  pour sélectionner une option de téléchargement et appuyer sur  Si le nombre de files d'attente est affiché au message apparaît et vous pouvez automatiquement à l'écran précédent. Pour une information sur le bouton de téléchargement téléchargez sur page 41.


FOYER DE VISUALISATION (Visual Lobby) SERVICE D'INFORMATION

Cette liste d'attente est le Foyer de Visualisation (Visual Lobby) vous pouvez voir des noms et des cartes de l'équipier et voir le statut de votre personnage. Cliquez le bouton d'Information et sélectionner > (Equiper) > (SERVE) > (Équipier) pour équiper avec une nouvelle équipe ou rejoindre une équipe existante. Sélectionnez > (Equiper) > pour équiper le VASSEAU et/ou le BLOC. Cliquez le bouton  pour sélectionner des objets de menu et appuyer sur la touche  pour sélectionner. Appuyez sur  pour revenir.

ÉQUIPER

Pour équiper la planète local, voir dans la liste pour l'équipier. Pour voir votre personnage sélectionné et voir l'équipier sélectionné voir en haut une nouvelle.

LIGNE À UNE ÉQUIPE

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des équipes disponibles dans le BLOC. Une liste apparaît des informations sur les membres de chaque équipe. Appuyez sur  Sélectionnez une équipe et cliquez votre choix pour > rejoindre. Une liste d'attente apparaît dans le cadre de la liste de guildes l'équipier. Une nouvelle apparaît > afin des équipes pour lesquelles l'équipier sélectionné au sein de votre. Si vous ne trouvez pas le nom de votre personnage dans la liste de votre > rejoindre.



ÉTAT D'UNE ÉQUIPE Sélectionnez cette option pour créer votre propre équipe et en prendre le contrôle. Cliquez le bouton d'Équipier et le nom de votre équipe > il est noté et cliquez sur le bouton de sélection. Une liste des informations apparaît, votre équipe est créée et vous êtes transportés dans le cadre de la liste de guildes. D'autres joueurs peuvent rejoindre votre équipe. Remarque > si vous n'avez pas de points d'attente. D'autres joueurs peuvent rejoindre à l'équipier ou sélectionner le nom de l'équipier.

Contrairement au menu précédent rejoindre l'équipier. Une fois que les autres joueurs ont rejoint > l'équipier, celui-ci est automatiquement renouveau. Si tout les joueurs restent connectés, votre équipe sera disponible pour le jeu. Cependant, si tout les joueurs d'une équipe rejoignent au Foyer de Visualisation (Visual Lobby) ou le téléchargement de données l'équipier disparaît.

NOM D'ÉQUIPE ----- Cliquez le bouton votre équipe



MOT DE PASSE ----- Cliquez sur mot de passe pour limiter l'accès à votre équipe

DIFFICULTÉ ----- Cliquez plusieurs de difficulté NORMAL, DÉFIANT ou TRÈS DÉFIANT

COMBAT ----- Cliquez BARRON/HERC pour entrer ou désactiver les réglages de combat par les réglages.







TRANSPORTEURS

L'écran des transporteurs peut échanger de VASSEAU ou de BLOC, pour entrer en combat avec des joueurs et être dirigé dans d'autres lieux. Cliquez les boutons  pour sélectionner une destination et appuyer sur la touche .

COMMUNIQUER DANS LE FOYER DE VISUALISATION (Visual Lobby)

Le Foyer de Visualisation (Visual Lobby) est un lieu où vous pouvez communiquer avec d'autres joueurs de PSO. Vous pouvez discuter avec tous les joueurs présents dans la même Foyer de Visualisation (Visual Lobby). En cours de jeu, au cas où de quitter, vous ne pouvez pas à l'origine quitter les joueurs de votre équipe. Une autre forme de communication appelée Court Message est également disponible (voir page 72).

NAVIGUER DANS LES MENUS

Appuyez sur la touche  à tout moment en cours de jeu pour le se rapprocher de l'écran de jeu et être dirigé à l'écran attaché. Appuyez sur la touche  pour faire apparaître le menu World Select et appuyer à nouveau sur la touche  pour faire apparaître le menu des filiales de Dracorex. Appuyez à nouveau sur la touche  pour revenir au jeu et l'écran de jeu.



DISCUSSION PAR BULLE

Dans PSO, vos personnages s'expriment via des bulles qui s'affichent au-dessus de leur tête.

Chaque bulle peut contenir 22 caractères alphanumériques ou accents. Appuyez sur la touche **[E]** pour afficher le dernier logiciel et entrer des messages à l'aide de la souris. Vous avez également la possibilité d'insérer le clavier Directionnel (selon votre système) pour entrer votre message directement.

WORD SELECT

Ce menu vous permet de communiquer au contenu des phrases simples à partir de groupes de mots pré-sélectionnés à l'aide de la souris. Ce système est compatible avec 3 langues (anglais, français, allemand, espagnol d'espéranto). Ainsi, tous les messages entrés et envoyés sont automatiquement traduits dans la langue choisie par chaque joueur. Par exemple, si vous faites apparaître un message en français, le message affiché sera également en français ou espagnol ou japonais, pas à cheval sur plusieurs langues.



LISTE DES MOTS WORD SELECT

- 1 Une fois le dernier logiciel affiché, appuyez sur la touche **[E]** pour le faire apparaître à l'écran.
- 2 Utilisez les boutons **[←]** **[→]** pour sélectionner une formule et appuyez sur la touche **[E]** pour valider.
- 3 Appuyez sur les boutons gauche/droite (G/D) pour naviguer dans les pages sur les boutons **[←]** **[→]** pour sélectionner une phrase et sur la touche **[E]** pour valider. (Selon la formule choisie, la sélection se poursuit au tour.)
- 4 Cliquez sur un abrévié ou le message formulé. Utilisez la touche **[E]** pour passer d'un menu de sélection à un autre. Sélectionnez « Envoyer » à la fin de la formulation du message pour l'afficher (selon le point) sans utiliser des abréviés. Sélectionnez « Retour » ou appuyez sur la touche **[E]** pour revenir au menu précédent. Sélectionnez « CANCELER » ou appuyez sur la touche **[E]** pour fermer le menu Word Select à tout moment sans afficher de message.



FORME DE DISCOURS

Pour modifier votre profil d'expression, vous pouvez accéder à votre liste de Discours en appuyant plusieurs fois sur le dernier logiciel qui s'affiche, appuyez deux fois sur la

touche **[E]** pour afficher le menu forme de Discours. Appuyez ensuite sur les boutons **[←]** **[→]** pour sélectionner un objet et sur **[E]** pour le faire apparaître.



LA VILLE

Dans PSO, la ville est un lieu où vous pouvez rencontrer tous les autres joueurs. La ville est divisée en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres joueurs. La ville est divisée en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres joueurs. La ville est divisée en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres joueurs.



LES MAGASINS

Dans les magasins, vous avez la possibilité d'acheter ou de vendre des objets. Les magasins sont divisés en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres objets. Les magasins sont divisés en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres objets. Les magasins sont divisés en zones, ce qui permet de voir plus facilement les autres objets.



BLANC	Objet qui peut être acheté/vendu.
GRIS	Objet qui peut être acheté/vendu, mais qui est en vente.
X	Objet qui peut être acheté/vendu, mais qui est en vente.
VERT	Objet qui peut être acheté/vendu, mais qui est en vente.

ACHETER/ VENDRE : Cliquez sur un objet de la liste (nom, prix, adresse, etc.) et les commandes (acheter/vendre) de la liste. Cliquez sur un objet de la liste (nom, prix, adresse, etc.) et les commandes (acheter/vendre) de la liste. Cliquez sur un objet de la liste (nom, prix, adresse, etc.) et les commandes (acheter/vendre) de la liste.

GUICHET TOURNER

Le guichet tourne à 360 degrés. Cliquez sur le bouton **[E]** pour faire apparaître le guichet. Cliquez sur le bouton **[←]** **[→]** pour sélectionner un objet et sur **[E]** pour le faire apparaître. Cliquez sur le bouton **[←]** **[→]** pour sélectionner un objet et sur **[E]** pour le faire apparaître.



CENTRE MEDICAL

Rendez-vous dans ce centre dès que vous avez terminé de visiter vos services de HP (Médicaments/Pharmacie) et/ou (Technologie/Pharmacie). Le moment de votre visite de ce service s'affiche lorsque vous approchez du guichet. C'est également d'ici que votre personnage repart après avoir été soigné lors d'un combat ou d'une quête.

**CONSIGNE**

C'est ici que vous pouvez déposer des objets ou de l'argent pour les garder en lieu sûr. Approchez-vous du guichet et appuyez sur le bouton **Q** pour afficher le menu « Déposer/Retirer ». En mode en ligne, tous les objets déposés sont sauvegardés et restent ainsi disponibles même si vous avez déconnecté du réseau.

**SELECTION DES OBJETS**

Après avoir sélectionné « Déposer », utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner « Matériau » ou « Objet » et appuyez sur **Q**. Si vous sélectionnez « Matériau », la quantité d'argent dont vous disposez s'affiche à l'entrée des boutons **←** **→**. Sélectionnez la quantité d'argent à déposer. Si vous sélectionnez « Objet », tous les objets que vous possédez appartenant à Pioneer. Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner un objet à déposer et sélectionnez « Oui » ou « Non » dans le menu qui s'affiche.

**RETRIEVE DES OBJETS**

Sélectionnez « Retirer » pour utiliser les boutons **←** **→** pour sélectionner « Matériau » ou « Objet » et appuyez sur le bouton **Q**. Sélectionnez ensuite la quantité d'argent ou d'objets que vous voulez retirer.

LE RESPONSABLE

Le responsable est le commandant de Pioneer 3. Lorsque vous pouvez faire connaissance, rendez-vous régulièrement ici pour obtenir des détails sur votre réseau.

**TRANSPORTEUR PRINCIPAL**

Le transporteur principal permet de faire le service entre le planète Royal et la ville. Positionnez votre personnage au centre du transporteur pour faire apparaître le liste des destinations possibles. Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner votre destination et appuyez sur le bouton **Q** pour y être transporté. Pour connaître davantage votre personnage de transporteur lorsque vous commencez à jouer à PSO, seule la destination « FORET 1 » a peut être affecté par vous. Cependant, au fil de votre progression, de plus en plus de destinations deviennent accessibles.

APRÈS LE TYPE DE TRANSPORT

Après avoir sélectionné le type de transport, cliquez sur « Oui » pour confirmer votre choix. Les options sont « MARI » et « PÉRIODIQUEMENT ». Cliquez sur « Oui » pour sélectionner « MARI » et périodiquement. Cliquez sur « Non » pour sélectionner « PÉRIODIQUEMENT ». Les options sont « MARI » et « PÉRIODIQUEMENT ». Cliquez sur « Oui » pour sélectionner « MARI » et périodiquement. Cliquez sur « Non » pour sélectionner « PÉRIODIQUEMENT ».



Après avoir sélectionné le type de transport, cliquez sur « Oui » pour confirmer votre choix. Les options sont « MARI » et « PÉRIODIQUEMENT ». Cliquez sur « Oui » pour sélectionner « MARI » et périodiquement. Cliquez sur « Non » pour sélectionner « PÉRIODIQUEMENT ».

GUILD DES CHASSEURS

Cette est la première possibilité de PSO (explorer le planète Royal pour découvrir ce qu'il arrive à Pioneer 1) vous pouvez rejoindre une guildes via le Guild des Chasseurs. Pour l'instant, les guildes se déroulent de la même façon quel que soit le mode (en ligne ou hors-ligne). Cependant, le contenu des missions et le nombre des récompenses diffèrent. De plus, vous ne pouvez accepter une mission en ligne que si votre équipe entière approuve ce choix. C'est le chef d'équipe qui est chargé de sélectionner la quête. Il est possible de quitter une quête au cours de mission mais si c'est le cas, vous ne pouvez pas récupérer la récompense offerte. En mode en ligne, un transporteur situé dans le Guild des Chasseurs vous permet de vous rendre en ville depuis le Royal de Youshouban (Prise/Lecture) directement avec votre personnage.

**QUÊTES**

Pour sélectionner une quête, approchez-vous du guichet et sélectionnez une quête à rejoindre. Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner une quête dans le menu et appuyez sur **Q** pour obtenir un écran des informations sur la quête. Si vous souhaitez d'accepter la quête, appuyez à nouveau sur le bouton **Q** et confirmez votre sélection. Vous recevrez le quest à l'entrée de la quête et trouverez d'autres détails sur votre écran. Bonne chance ! Vous pouvez télécharger de nouvelles missions en ligne depuis le serveur PSO. Pour cela, connectez-vous et sélectionnez Download Quests (Je télécharger des quêtes) depuis le menu de sélection de MARI/AL. Les nouvelles quêtes sont sauvegardées sur votre compte en ligne. Vous pouvez voir nouvelles quêtes sélectionnez « Télécharger des quêtes » depuis le menu de sélection des quêtes au guichet du Guild des chasseurs. Lorsque les nouvelles quêtes apparaissent à l'écran, sélectionnez la mission que vous souhaitez accepter.



RÉCOMPENSES

Terminer une quête vous donne droit à une récompense. Pour cela retourner au QG de vos alliés et adresser-vous au représentant. Ce mode leur permet par la récompense vous est attribuée sous un détail. En mode en ligne, elle est distribuée automatiquement à tous les membres de l'équipe.



JOUER A PSO

Que ce soit en ligne ou hors connexion, le scénario principal de la quête se déroule pour l'essentiel à l'aire de votre Famille d'Action (sa position sera indiquée dans la ville ou dans le Type de Localisation [World Label]) que vous devez parcourir avant de vous rendre sur le champ de bataille. Pour obtenir des informations sur la famille d'actions et sur la configuration des menus d'actions, reportez-vous à la page 70.

CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

DEPLACEMENT

Utiliser le stick analogique pour vous déplacer. Vous pouvez également par marcher plus librement dans la direction choisie. Si des ennemis sont à proximité, votre personnage va être un peu secoué. Si le position de la caméra est décentrée de fait de vos déplacements, appuyez sur le bouton analogique C pour ramener à la position par défaut (comme respectif).



DISCUSSION

Parlez avec tout le PSO (sauf les ennemis) à l'initiative de votre jeu avec les membres de votre équipe en cours de partie. Utilisez le bouton logiciel de votre console ou votre écran tactile pour composer des phrases qui seront enregistrées dans une banque. Pour en savoir plus sur l'utilisation de ce menu, reportez-vous à la page 58.



OBJETS

Les objets peuvent être utilisés à un moment ou à l'autre de la partie normale et pour vous débarrasser lorsque votre personnage est touché. Il existe toutes sortes d'objets, que vous pouvez obtenir en cours de partie ou acheter dans les magasins de la ville. Le point plus important, jusqu'à 10 objets de chaque type sont stockés en même temps. Une fois utilisés, les objets disparaissent. Pour savoir des informations sur l'utilisation des objets, voir page 47.



ATAQUES

Il existe trois formes d'attaques d'Attaques (Attaques locales et l'Attaque d'Attaque). Chaque attaque peut être exécutée en appuyant sur l'un des boutons (A, B ou C) respectivement. L'attaque correspond sur les familles d'actions. Personnalisez la configuration de votre Famille d'Action des actions à chaque point (voir page 70). Pour effectuer un ennemi, positionnez votre personnage de façon à la faire face et elle s'en va vers l'ennemi. Appuyez sur l'un des boutons d'attaque. Lorsque votre attaque est réussie, le nombre de points de dégâts infligés correspond à ce que vous avez fait. Les dégâts infligés sont indiqués en rouge.



Attaque 1 (appuyez sur le bouton A)

Les attaques de trois attaques à la suite est légèrement plus rapide et plus précise que l'exécution de chaque attaque séparément. Cela peut donner une lorsque vous attaquez des ennemis difficiles à atteindre. La précision est gagnée en position. Attaquez-les que le votre apparaît.

Les actions des boutons de la manette correspondent aux actions des boutons de votre console. Les trois parties de la Famille d'Actions de la même façon. Le bouton de chaque jeu apparaît sur un écran change pour indiquer quel bouton, que les actions, est susceptible de lancer une attaque ou d'exécuter une technique.

AUCUN

ⓐ Famille d'actions de gauche



ⓑ Famille d'actions de bas



ⓒ Famille d'actions de droite



ATTACHE

Appuyez sur le bouton A

Attaque par défaut, pas de délai.



ATTACHE LOCAL

Appuyez sur le bouton B

Attaque par défaut, mais avec délai.



ATTACHE DISTANCE

Appuyez sur le bouton C

Attaque par défaut mais avec un délai, permet une attaque avec.

TECHNIQUES

Il existe deux types de techniques avec celle de votre personnage. Attaquer des ennemis implique les actions de PSO et sélectionner en ville etc. Les techniques (et les différents ennemis) s'acquiescent via des Techniques (voir page 58) à l'initiative de votre Famille d'Action. Chaque technique requiert un certain niveau d'expérience pour être utilisée. De la même façon, plus le niveau de la technique est élevé, plus elle est efficace. Pour utiliser des Techniques d'attaques, positionnez votre personnage en direction d'un ennemi lorsqu'il vient apparaît et appuyez sur le bouton auquel une technique est attribuée. Les Techniques de récupération d'Etat ont effet que sur le joueur que les utilise. Cependant, à un certain niveau, elles peuvent avoir un effet sur d'autres membres présents dans le champ d'action. Les de leur utilisation.



ENERGIE PHOTONIQUE

Comme l'énergie de PSO, l'armement est affecté par des photons. L'all ou le dé d'une arme est en fait pour charger un amorceur ou selon le niveau d'énergie de l'arme. Les photons varient selon les types d'armes et les dégâts susceptibles de leur être infligés selon l'arme utilisée lors de l'attaque. Le niveau d'énergie des armes varie même pour des armes stratégiques.

Pour vérifier le niveau d'énergie d'une arme, sélectionnez l'arme dans le menu **BOURNE MENTS** ou **OBJETS** (dans **PACK D'OBJETS**) depuis le menu principal (voir page 47) et utilisez les boutons analogiques **L2** pour faire basculer le fenêtre de détail sur l'écran. Le nom de l'arme apparaît en gris et son niveau d'énergie est blanc.

LORSQUE VOTRE NIVEAU DE HP ATTEINT ZÉRO...

Au cas où vous ne soez jamais en combat, vous serez invité à retourner à Fenest 2. Si vous choisissez, votre personnage est envoyé au centre médical pour se rétablir et vous pouvez immédiatement chercher une équipe (Marrin) et les armes dont vous avez des objets restant à l'endroit où vous avez été blessé.

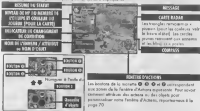
REJOINDRE UNE ÉQUIPE EN COURS DE PARTIE

Lorsque vous jouez en ligne, il est possible de rejoindre une équipe existante si certains critères sont met de vos joueurs. Si vous met de passe à des dates, le joueur devra attendre un délai peut pouvoir rejoindre l'équipe. Lorsqu'une nouvelle joueur rejoint une partie, le jeu est mis sur pause et le message « UN JOUEUR A REJOINT LA PARTIE. Veuillez patienter » apparaît. Dès que le nouveau personnage apparaît, le jeu reprend.

ATTENTION : CE JEU NE PEUT PAS ÊTRE MIS SUR PAUSE !

Ce jeu ne peut pas être mis sur pause, que ce soit en mode **EN LIGNE** ou **MODE COMMERCIAL**. Cela risque de causer des désagréments aux autres joueurs en mode **EN LIGNE**. Si vous avez besoin d'interruptions temporairement la partie, vous pouvez sélectionner de sélectionner « Choisir la pause » depuis le menu principal et de rejoindre la partie ultérieurement. Lorsque vous jouez en ligne, vous pouvez rejoindre votre équipe en sélectionnant « Adhérer à une équipe » ou **Centre d'Information** du **Panneau de Visualisation (Visual Lobby)**. (Voir page 54.)

Pour Fenest et tout chose utilisé est le même pour les modes en ligne et hors connexion. Cependant, le mode en ligne étant le plus complet, c'est lui qui sera expliqué ici.



BOUTON DU STATUT

Il s'agit d'une vue d'ensemble de votre statut en mode de HP/TP de votre niveau actuel, de la gauge d'exploration de photons, etc.

Pour que chaque jeu soit visible au position des autres sur la Carte Radar, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.

GARGE D'EXPLORATION DE PHOTONS

Lorsque cet indicateur atteint 100 %, vous pouvez sélectionner une attaque spéciale. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 47.

COULEUR DE JOURNÉ

NIVEAU ACTUEL

HP ACTUEL / HP MAXIMUM

TP ACTUEL / TP MAXIMUM

NOM DU JOURNÉ

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche **Start** pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet d'accéder aux menus de jeu, d'afficher des objets de personnalisation, votre Statut d'Action, etc. Cliquez avec le jeu d'arrêt pour voir plus de détails lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les applications du menu principal ont leur propre **TEMPS REEL**. Pour contrôler le déroulement de la partie, utilisez l'affichage en temps réel dans le jeu à l'arrêt sur des éléments de jeu.



CENTRE D'EXPLICATION

Le centre d'explication vous aide à découvrir les détails de votre personnage et à utiliser les commandes QTE pour naviguer dans le jeu avec l'assistance.



- NOM DE Joueur** | **NOM ACTUEL**
- TYPE DE PERSONNAGE**
- STATUT**
- TOTAL POINTS D'EXPÉRIENCE**
- POINTS D'EXPÉRIENCE POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPÉRIEUR**
- ARGENT**

- AT - POURCHASSE D'OBJETS NORMAUX**
- ST - POURCHASSE DÉPENDANTE**
- NO - DÉPENSE DE L'ÉQUIPEMENT**
- SA - SOIN DE PRÉVISION DE L'ÉQUIPEMENT**
- EP - SAISON D'ÉTÉ**
- LE - OFFREMENT TECHNIQUE**

- RE - DÉPENSE D'ÉQUIPEMENT POUR LE JEU**
- DE - DÉPENSE D'ÉQUIPEMENT DE LA VILLE**
- TE - DÉPENSE À L'ÉCHANGE POUR LA PÊCHE**
- DM - DÉPENSE AVEC TENDRETTI**
- BT - DÉPENSE À LA BOUTIQUE**

Le nombre de graphes indiqués le statut d'objets et d'objets à l'arrêt de jeu, le statut de non déposé.

TEMPS INTERNET

Un format compatible dans le monde entier développé par Square utilise les Données de Temps Internet spéciales. Jusqu'à 14 heures avant de commencer (180 heures). Il s'agit de la ville, notamment lorsqu'il s'agit de faire des heures de travail avec une des pièces de monnaie.

FACE D'OBJETS

Ce menu vous permet de voir chaque objet et de personnaliser l'affichage des objets de votre monde de jeu. Cliquez sur **PS** pour voir le statut de la zone d'arrêt laquelle vous avez travaillé actuellement de tous les paramètres sur les objets, etc. Vous pouvez également accéder au menu de 30 types d'objets (arrêts et zones concernées) en même temps. Utilisez les touches **▲** et **▼** pour faire vos sélections d'objets sur **PS** pour sélectionner l'objet sur le bouton **R2** pour ouvrir le menu principal. Le nombre et le graphique indiquent le statut d'objets. (Cliquez à l'arrêt de jeu, sur les objets.)

EXAMINER Sélectionnez cet objet pour voir plus de détails sur votre personnage d'objets et d'objets. Utilisez les touches **▲** et **▼** pour sélectionner un objet sur le bouton **R2** pour sélectionner un objet sur **PS** pour afficher le statut d'objets sur le bouton **R2**. Le nombre et le statut d'objets indiquent le statut de l'objet actuellement sélectionné sur les objets (utilisez les touches analogiques QTE pour naviguer entre les deux sections et sélectionner). Une fois sélectionné, une boîte blanche et mobile apparaît à gauche de votre jeu. Le menu de l'objet s'ouvre et se voit à son statut d'énergie photovoltaïque sur l'arrêt.

OBJETS Sélectionnez cet objet pour utiliser l'assistance, sélectionner ou faire les objets de votre jeu. Utilisez les touches **▲** et **▼** pour sélectionner un objet dans le bouton **R2** pour sélectionner un objet sur **PS** pour sélectionner une option. Une fenêtre apparaît au bouton **R2** pour sélectionner les informations sur des objets sur l'arrêt. Sélectionnez actuellement (utilisez les touches analogiques QTE pour naviguer entre les deux sections). Les outils sont limités à un maximum de 10 unités de chaque type de la zone. Lorsque votre Face d'Objets est pleine, il peut être utile de vendre ou de déposer des objets à la Boutique de la ville.

ÉQUIPER Sélectionnez cette option pour utiliser directement cet objet. Pour les objets actuellement déposés, cette option devient **Follow** (Suivre l'Objet). Pour les objets acceptables à être déposés, cette option devient **Equip**.

REVENIR Sélectionnez cette option pour faire les objets de votre jeu. Cliquez, sélectionner de la zone. Automatiquement ou Manuellement (arrêt sur l'objet). Appuyez sur **R2** lorsque vous avez terminé le jeu manuel pour revenir à la liste d'Objets.

ABANDONNER Sélectionnez cette option pour abandonner l'objet. Pour le reprendre, cliquez le menu principal et appuyez sur le bouton **R2**.

Indique pour objet est déposé



MONTEUR D'OBJETS

Menu de l'objet et de l'arrêt de jeu



EFFETS BOON DE STATUS COMMUNITY SKILL-UP De nombreux effets protecteurs et autres sont disponibles sur la planète Royal et dans les magasins de Planar 2. Chaque type est identifié comme suit :

ARMES


A chaque profession correspond un type d'arme. Le général, les chasseurs utilisent des « lances », les rangiers des « armes à feu » et les braves des « armes traditionnelles ». Vos AP (attack power - puissance d'attaque) et ATK (defense) augmentent à vous réajustez une arme. Toute arme nécessite « à certain niveau d'expérience pour pouvoir être utilisée. Si votre personnage n'a pas atteint ce niveau, vous ne pourrez pas sélectionner l'arme en question. De plus, certaines armes sont réservées à des professions bien précises. Les armes nécessitant certaines aptitudes sont indiquées par un icône rouge (voir page 39). Les armes dont vous ne connaissez pas le nom sont indiquées par un icône bleu pour analyse.


PROTECTIONS


Il existe plusieurs types de blindages et de boucliers vous permettant de vous protéger des attaques ennemies. Les « braves » (protectors) peuvent être utilisés par l'ensemble des professions. Ils renforce, avec les chasseurs et les rangiers peuvent porter des « armures » (armors). De même, certaines protections portées à la main, les « boucliers » (shields), peuvent être utilisés par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les « shields » (shields), sont réservés aux chasseurs et aux rangiers. Vos DP (defensive power - puissance défensive) et DV (save) augmentent à vous portez une protection quelle qu'elle soit. A l'instar des armes, les pièces de protection nécessitent un certain niveau d'expérience. Certains blindages disposent de compartiments peuvent accueillir des blindages supplémentaires ou des objets spéciaux.

OBJETS


Le monde de PSO propose une grande quantité d'objets qui peuvent vous être utiles. Les runes d'objets se terminant en « meta » vous permettent de récupérer des HP et vous se terminant en « fluid » permettent de récupérer des SP. Les objets commençant par « art » sont en fait des artefacts ou « primes ». Les différents techniques s'acquissent via des « walls » appelés « Techniques ». Les « téléportes » créent des portails de téléportation temporaires vers le ciel. Si vous récupérez un « wall » appelé « scope doll » lorsque vous êtes bel, vous reconnectez automatiquement.



MAJ Chaque joueur a un système de point protecteur appelé « Mag ». Si on le « force » ou « casse » de l'époque de joueur. Si vous avez un « occupier bon », il grandit et développe certaines aptitudes. Après quelques temps, il acquerra une technique d'attaque appelée « Explosion de photons » que vous pouvez utiliser lors des combats. Prenez bien soin de votre Mag via le menu « Mag » accessible depuis votre Feat d'Objets (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les écrans de détail).



BOON DE STATUS Choisissez un objet dans la liste et de renvoie à votre Mag.

EXPLOSION DE PHOTONS affichez les « Explosion de photons » disponibles.

MAJ Choisissez cette option pour reprendre (en défaire) un objet à votre Mag.

RECHARGER choisissez cette option pour vous réajuster de votre Mag.





Lorsque votre Mag atteint une certaine taille, il peut récupérer une partie de l'énergie photomique utilisée lors d'une attaque. La jouée malgaché la proportion récupérée. Lorsque elle marque 100 %, vous pouvez utiliser l'énergie récupérée pour lancer une attaque photomique choisie parmi celles que vous avez préparées en appuyant sur le bouton analogique D. Il vous suffit ensuite d'appuyer sur le bouton correspondant. Une explosion de photons est tout simplement le résultat d'une énergie photomique accumulée par le Mag. Néanmoins, très peu de choses sur le mode de construction de cette énergie et de ses effets.



PHOTONIC WALL Cet objet affiche une vue d'ensemble de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Seules les zones que vous avez visitées s'affichent. Utilisez le « bouton analogique gauche » pour déplacer le point de vue. Utilisez le bouton analogique G/D pour effectuer des plans rapprochés ou éloignés d'une zone.














TOUCHES DE JEU Cliquez vous-même sur une quête, d'instants cet objet pour obtenir de plus amples informations sur cette mission. Les boutons analogiques O/G permettront de naviguer entre les écrans. Les boutons  permettent de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton  pour utiliser des informations.

PERSONNALISER



Choisissez cette option pour personnaliser votre Fenêtre d'Actions.



Sur certains O/G vous obtenez parfois plusieurs items reliés à votre Fenêtre d'Actions. Dans le menu d'Actions, utilisez le bouton analogique O ou les boutons   pour naviguer entre les fenêtres. Appuyez sur les boutons   pour sélectionner une zone d'action et appuyez sur le bouton  pour afficher la Liste d'Actions. Ensuite, utilisez les boutons    pour sélectionner une action et appuyez sur le bouton  pour remplacer l'action précédemment sélectionnée dans le menu d'Actions. Si vous souhaitez réemplacer une action par la même action, appuyez encore une fois sur le bouton . Une fois la personnalisation de la Fenêtre terminée, appuyez sur le bouton  pour fermer le menu d'Actions et revenir à la Liste d'Objets. Pour de plus amples informations sur les actions possibles, référez-vous aux pages 72 et 73.

TECHNIQUES

Cet objet vous permettra d'utiliser la TP de vos personnages pour exécuter cette technique (les personnages ne peuvent utiliser de techniques s'ils

sont en combat). Utilisez les boutons   pour afficher un type de technique. Cliquez afin d'activer une technique parmi les options disponibles et appuyez sur le bouton  pour valider. Pour de plus amples informations sur les techniques et leurs effets, reportez-vous à la page 74.

UTILISER LES ÉCRANS

Les techniques s'exécutent ou s'apprennent à

l'aide d'objets appelés « Techniques ». Dans le jeu vous trouverez ces objets de votre quête ou que vous obtenez dans le jeu. Une fois en jeu, cliquez sur ces objets, sélectionnez dans la Liste d'Objets et utilisez-les. Les techniques s'exécutent sur plusieurs niveaux. Pour afficher une technique, il vous faut un certain niveau de TP.







Action personnalisée

Liste des actions personnalisées





Liste d'actions





CHAT

Dans ce menu, vous pouvez modifier vos paramètres de communication et vos cartes de Co/M envoyer des messages courts au village les boutons   pour sélectionner un objet et valider en appuyant sur le bouton  ou revenir à l'écran précédent en appuyant sur le bouton .

REQUÊTES

Cliquez, affichez ou appuyez sur n'importe quel bouton de la liste de requêtes personnalisée au jeu de la requête et affichez-la au cours du jeu. Utilisez le bouton analogique O/G pour naviguer entre les boutons et appuyez sur les boutons   pour sélectionner un message. Appuyez sur le bouton  pour afficher le menu « Envoyez un message » ou « Sélectionnez ». Appuyez sur le bouton  pour valider un message et confirmez-le.

COINTE DE REQUÊTES

Dans ce menu vous pouvez composer et enregistrer vos lettres de demande dans la liste des requêtes. Chaque lettre peut être composée de messages (jusqu'à une dizaine) et d'objets (jusqu'à six maximum). Dans le menu « Demandez enregistrés », utilisez les boutons   pour modifier une lettre de demande ou choisissez « Nouvelle lettre » [« Nouvelle lettre »] pour en créer une nouvelle.

CARTES DE COINTE

Les cartes de Co/M permettent de communiquer facilement avec un autre joueur. Il s'agit d'échanger vos cartes les requêtes. Vous pouvez ainsi garder le contact avec les joueurs que vous rencontrez.






● **MA CARTE** Pour modifier une carte, sélectionnez « Écrivez vos coordonnées » et composez un message. Pour l'envoyer à un autre joueur en ligne, sélectionnez « Envoyer » ou sélectionnez un joueur dans la liste qui apparaît à l'écran.



● **LISTE DE CARTES** Affichez ou supprimez les cartes que vous avez reçues. Vous pouvez également rechercher des informations concernant les joueurs dont vous possédez les cartes.



- Utilisez les boutons   pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton  pour valider votre choix. Les boutons analogiques O/G vous permettront de naviguer entre les écrans.
- Cliquez et recherchez l'utilisateur pour retrouver ce joueur. Si vous le trouvez, une carte apparaît à droite de votre résumé de statut. Pour supprimer une carte, choisissez « Effacer » et confirmez votre choix.
- Cliquez et cliquez de la recherche (« Search Results ») pour afficher les résultats. Les informations qui apparaissent varient selon le statut du joueur. Si le joueur est connecté, vous pouvez lui envoyer un Court Message (voir page 72). Si le joueur est dans le Foyer de Visualisation (Visual Lobby), vous pouvez choisir « Remonter l'écran » pour être transporté à l'écran où il se trouve.

● **RÉSULTATS DE LA RECHERCHE** Affiche les résultats de la recherche d'un joueur.







COURT MESSAGE Vous pouvez composer un message de 55 caractères maximum et l'envoyer à un autre joueur en ligne dont vous avez le code. Sélectionnez « Envoyer un court message » depuis le menu Court Message et choisissez la destination. Une fois le message écrit, validez et confirmez votre envoi.

Lorsqu'un autre joueur vous envoie un message, une lettre en forme d'enveloppe apparaît près de votre rétroviseur de statut. Pour lire le message, choisissez « Message reçu » depuis le menu Court Message.

LIEN DE COMMUNIC. Lorsque vous discutez dans le foyer de Yousukaton (Y'wan Midway), vous ne pouvez lire que les messages des joueurs en ligne. Vous pouvez cependant lire tous les messages de lobby en affichant la fenêtre de connexion. Si votre paramètre de fenêtre de connexion est réglé sur On, choisissez « Fenêtre de Démontage dans le menu de communication pour l'afficher sur la partie gauche de l'écran. Utilisez les boutons   pour voir ou cacher dans les différents messages. Pour fermer cette fenêtre, appuyez sur la bouton  ou le bouton Start.

OPTIONS





Choisissez « Options » depuis le menu principal pour modifier les paramètres de jeu en cours de jeu. Utilisez les boutons   pour choisir un objet depuis le menu Options et appuyez sur le bouton  pour valider. Choisissez le paramètre dans l'ordre des boutons   et validez avec le bouton . Appuyez sur le bouton  pour revenir au menu précédent.

 Modifier de cette valeur	permet de modifier une valeur au déplacement.
 Modifier les paramètres de l'option	permet de configurer les boutons assignés à l'option.
 Position des curseurs	permet de contrôler la position de curseur et permet de le rendre invisible.
 Menu de défilement des messages	permet de modifier le défilement à l'échelle des messages.
 Vitesse du Pod	permet d'être en mesure de diriger le Véhicule Pod.
 Le jeu continue	permet de lire une partie de temps après la fin de la partie et automatiquement sauvegarder et à continuer l'intégralité d'une partie sans le sauvegarder les messages envoyés.

QUITTER LE JEU

Permet de vous déconnecter du réseau (si vous jouez en ligne) de sauvegarder votre partie et de quitter le jeu.






OPTIONS

Choisissez l'OPTION dans l'écran de titre PSO pour modifier les paramètres de jeu suivants. Remarque que ces paramètres ne peuvent être modifiés au cours de jeu. Utilisez les boutons   pour choisir un objet depuis le menu d'options et validez en appuyant sur le bouton . Appuyez sur le bouton  pour revenir au menu précédent.

LANGUES

permet de modifier les paramètres de langue de PSO.




MUSIQUE

permet de lire les pistes musicales PSO. Choisissez la piste à l'aide des boutons   et appuyez sur le bouton  pour la lire. Appuyez sur le bouton  pour arrêter la lecture. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton  pour revenir au menu d'Options.

SORTIE AUDIO

permet de choisir une lecture music ou étirée.

VOLUME SON

permet d'ajuster le volume de la musique et des effets sonores. Utilisez les boutons   pour sélectionner le message (BGM) ou les effets sonores (SE) et régler les volumes à l'aide des boutons .

SORTIE

permet de revenir à l'écran de titre.

Vous trouverez ci-dessous quelques options de base que vous rencontrerez dans le jeu.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Certains objets peuvent être effectués automatiquement en appuyant simplement sur le bouton  lorsqu'une des valeurs d'activation apparaît en bas de votre fenêtre d'Action. Une seule exception l'indice de communication qui apparaît dans le zone supérieure des Fenêtres d'Action.



QUALITE COMMUNIQUER
utilise les boutons de communication.



PRENDRE ACTION AUTO
permet de récupérer un objet.



APPUYER ACTION AUTO
permet d'appuyer sur un objet en fin de jeu ou.



TELEPORTER ACTION AUTO
utilise les téléporteurs.






TRAVAIL ACTION AUTO
permet de jouer à un jeu pendant une partie.



VOIR ACTION AUTO
permet de regarder un objet.

ATAQUE

Voici les principales actions effectuées lors des combats. Pour de plus amples renseignements, consultez aussi le livret 04.

 ATAQUE <small>à distance</small> grande portée, Angle par la portée	 ATAQUE <small>à courte portée</small> petite portée, Angle fixe	 ATAQUE <small>à très courte portée</small> très petite portée, angles fixes et des possibilités variables
---	---	---

TECHNIQUE

Les 3 catégories de quand les deux PSO ont les attaques simples, les mouvements les 3 types sont que la plus ou de l'acte. Chaque technique nécessite une certaine existence pour pouvoir être utilisée et utilisée.

 COURSE <small>à l'arrêt</small> déplacement normal sur un terrain plat	 SAUT <small>à l'arrêt</small> déplacement à l'arrêt par saut, Angle fixe par saut	 COURSE <small>à l'arrêt</small> déplacement normal en sautant le terrain
 REPTIL <small>à l'arrêt</small> pas de déplacement des 2	 ANTI <small>à l'arrêt</small> possibilité de rebondir les armes	 REVERSAL <small>à l'arrêt</small> capacité de rebondir
 JETER <small>à l'arrêt</small> jet de l'arme des armes	 VERTE <small>à l'arrêt</small> capacité de rebondir	 ETUDE <small>à l'arrêt</small> capacité de rebondir sur le 2
 SALIRE <small>à l'arrêt</small> jet de l'arme des armes	 DÉTEND <small>à l'arrêt</small> capacité de rebondir	

OBJETS

Vous pouvez effectuer des actions à votre disposition d'actions au jeu vidéo ou la version de votre PlayStation 4.

 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> pas de portée
 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	
 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	 MOUVEMENT <small>à l'arrêt</small> déplacement 2D 3D	

ARMES



ELEMENTS

Les armes simples de ce jeu vidéo sont les armes simples de ce jeu vidéo. Elles sont les armes simples de ce jeu vidéo.



 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes
 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes
 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes
 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes	 SABRE <small>à l'arrêt</small> grande portée, Angle fixe, possibilité de rebondir les armes

ARMURES BLINDAGES ET PROTECTIONS



PLATE **PROTECTION**
Protège toutes les parties et
parties inférieures du torse de
protection.

SHOULDER **PROTECTION**
Protège les épaules et
parties supérieures du torse de
protection.

ONE-PIECE **PROTECTION**
Protège de tous côtés les
membres de vos troupes.

ARMOR **PROTECTION**
Protège de tous côtés les
membres de vos troupes.

SHIELD **PROTECTION**
Protège toutes les parties et
parties supérieures du torse de
protection.

ONE-PIECE **PROTECTION**
Protège toutes les parties et
membres de vos troupes.

SHOULDER **PROTECTION**
Protège de tous côtés les
membres de vos troupes.

SHIELD **PROTECTION**
Protège de tous côtés les
membres de vos troupes.

Certains protections dépassent de compartiments dans lesquels des blindages supplémentaires ou des objets similaires peuvent être placés. Chaque compartiment (y compris les compartiments) peut contenir une unité.

UNITES



SHOULDER **PROTECTION**
Unité de protection des épaules.

ARMOR **PROTECTION**
Unité de protection des bras.

SHIELD **PROTECTION**
Unité de protection de la tête.

ONE-PIECE **PROTECTION**
Unité de protection à la taille.

SHOULDER **PROTECTION**
Unité de protection des épaules.

SHIELD **PROTECTION**
Unité de protection des épaules.

CREDITS

Les unités de blindage comprennent les protections types mentionnés ci-dessus, ainsi que les unités de blindage et d'armement de soutien pour la version personnalisée de PSO. Les unités personnalisées de blindage de la version personnalisée sont indiquées dans la liste ci-dessous.

SHIELD Protection de tête

Shield (Touche) /

SH

Shield (PSO)

Shield

Shield (PSO)

Shield (PSO)

Shield (PSO)

Shield (PSO)

SHOULDER Protection des épaules

Shoulder (Touche)
Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (Touche)
Shoulder (PSO)
Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (Touche)
Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (Touche)
Shoulder (PSO)
Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

Shoulder (PSO)

PHANTASY STAR ONLINE

Below is your Serial Number and Access Key. You need to enter these codes when you first register with *Phantasy Star Online*. After entering both codes, you will be automatically connected to the Network. (Your Serial Number and Access Key are saved in the Virtual Memory if complete.) Please keep your Serial Number and Access Key in a safe place.

Bitte folgen Sie Seriennummer und Zugangscode. Sie werden für die erste Registrierung von *Phantasy Star Online* benötigt. Nach Eingabe der beiden Codes werden Sie automatisch mit dem Netzwerk verbunden. (Nach der Registrierung werden Seriennummer und Zugangscode im VM gespeichert.) Bitte bewahren Sie Seriennummer und Zugangscode an einem sicheren Ort auf.

Voici trouverez ci-dessous votre numéro de série (Serial Number) et votre code d'accès (Access Key). Vous aurez besoin de ces codes lors de votre première connexion avec *Phantasy Star Online*. Après avoir entré les deux codes, vous serez automatiquement connecté au réseau (votre numéro de série et votre code d'accès sont enregistrés sur votre VM après votre inscription). Veuillez bien conserver votre numéro de série et votre code d'accès dans un lieu sûr.

A continuación le informamos de la Número de Serie y Clave de Acceso. He aquí cómo entre ambos cuando le registres en *Phantasy Star Online* por primera vez. Introduzca los dos códigos y accederá al juego en línea. (El Número de Serie y la Clave de Acceso serán almacenados en la Virtual Memory del registrador.) Guarde el Número de Serie y la Clave de Acceso en un lugar seguro.

Serial Number

Access Key